

JALECO



DISK SYSTEM

ファミリーコンピュータ ディスクシステム

ふううんしょうりんけん
風雲 少林拳

暗黒の魔王



No.05

JFD-SAM



すう ねん
あれから数年……

いま あら
今また新たな

たたか はじ
戦いが始まる……!!

風雲 少林拳

ふううんしょうりんけん

暗黒の魔王

目次

- プレストーリー.....2
- ゲームをはじめる前準備.....8
- さあ、ゲームを始めよう.....10
- 登場キャラクターの紹介.....24
- VSモードの遊び方.....32
- これだけは守ろう！.....34

プレストーリー

だいらんさんさんちよう ほんきよ あくぎやく かぎ
大林山山頂に本拠をかまえ、悪虐の限りをつくす
さん ま おう かれら もくてき けん ちから よ
三魔王…彼等の目的は、その拳の力によってこの世
は けん にぎ
の覇権を握ることであつた。

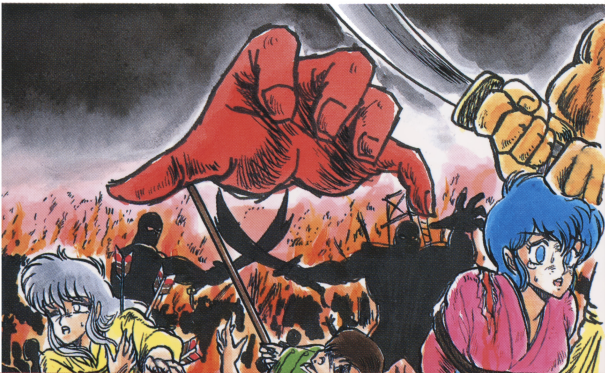
しやうりん じ さいきやう よ ろう し かれ
かつて少林寺最強と呼ばれた老師チェイ、彼の
しゆうぎやう ひ び おく しやうねんけん し ろう し
とで修業の日々を送っていた少年拳士シンは、老師
い し う だいらんさん む さん ま おう たたか いど
の意志を受けて大林山へ向かい、三魔王に戦いを挑
し と う す え さん ま おう た お あんこく
んだ!!——死闘の末、シンは三魔王を倒した。暗黒
じ だい さ よ ふた ひかり と もど
の時代は去り、世は再び光を取り戻したのだ。
ろう し か え しゆうぎやう ひ び もど
シンは老師のもとへ帰り、修業の日々へと戻った。
とき なが
——そして、時は流れた……

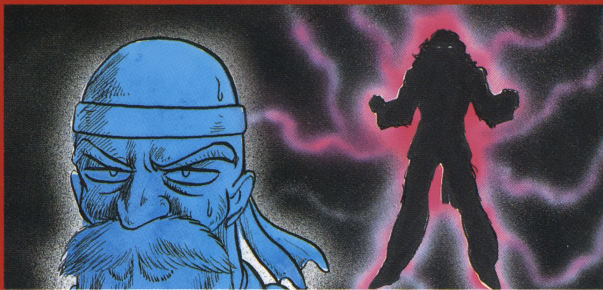
むら まる かいめつ
「村がひとつ、丸ごと壊滅させられた……」

さん ま おう おそ し はいしや あら
「かつての三魔王をしのぐ恐るべき支配者が現われた！」

あんこく ま おう
「やつこそはまさに暗黒の魔王！」

ふ きつ せいねん せいちよう
——それらの不吉なうわさはたくましい青年に成長
いま めんきよかいでん ゆる みみ
し、今やチェイより免許皆伝を許されたシンの耳に
も とどいていた……。





ろうし いまよ さわ あんこく まおう やみ しはい
 「老師！ 今世を騒がせている暗黒の魔王、闇の支配
 しゃ
 者とはいったい……」

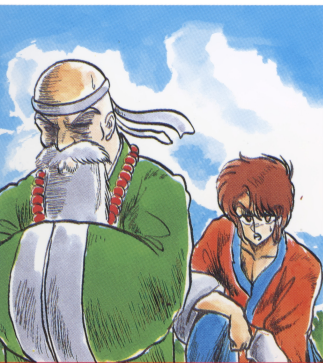
ひとり ころあ
 「うむ……一人だけわたしには心当たりがある。おそ
 まどうし あんさつけん し じょうさいきょう じゃ
 らくやつは魔道師！ 暗殺拳史上最強といわれた邪
 けん こう ま めいおうけん でんしょうしゃ
 拳、皇魔冥王拳の伝承者じゃ。」

まどうし
 「——魔道師……!?」

きょうだい ちから も
 「やつがどれほど強大な力を持っているのか、わたし
 けんとう めいおうけんきゅうきょく とうたつてん まかい
 にも見当がつかぬ。冥王拳究極の到達点は魔界とい
 まかい はい いま けん ちから
 われておる。魔界に入ったやつは、今やその拳の力

にくわえて、数々の魔力、妖力を体得しておるらしい。
——あるいはおまえの力をもっとしても、やつ
を倒すことは……」

「しかし！ 今誰かが立たねば！ このままやつの無法を許しておいては、また暗黒の時代の再来です！
お願いします老師！ オレを行かせて下さい！！」
老師はしばし沈黙したままであった。



「——老師！」
シンの思いに打たれて
か、ようやくチェイは
口を開いた。

「うむ……わかった。
行くがよい！ もはや
おまえに教えることは
何もない……」

「じゃがシンよ！ これだけは肝に命じておけい。
——拳とは、その力を表わすにすぎず、心こそがその
意に通ずるものなのじゃ。
拳の力のみで勝とうと思うな！ 心を用いてこそ、拳
の力は増し、真に敵を制することができる。そして
心を失ったものは、決して勝者にはなれぬのじゃ。」
これだけ語り終えると、チェイ老師は、故郷へと旅
立っていった……。



シンは立ち上がった。新たな敵、暗黒の魔王こと魔
道師を倒すために！

シンの行く手には、再び戦いの荒野が待っている。
その果てに見えるものは、勝利か!? 死か！



はじ ゲームを始める

まえ じゅん び ための前準備

き どう ディスクシステムを起動しよう

ファミリ^ラーコンピュ^ムータ本^{ほん}体と
RAM アダプ^たタ、デイス^せクドラ^{ぞく}イ^ほブを正しく接^は続^んしてから本^{ほん}体
のPOWERをONにする。

すると左下のタイ^ひトル画^{だり}面^{した}が^が出^めてくるのでデイス^でク
ドライブにデイス^さクカ^いードのSIDE Aを^う上^えにしてセ



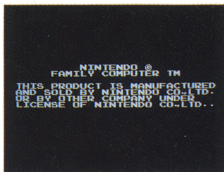
ットしよう。
うまくいかな
いときは接^せ続^つ
を確認^{かく}してね。

ここで^{エー ビー サイド エラー}A、B SIDE ERR. 07
と出たときは、ディスクカード^で
を1度取り出し、SIDE Aと^{どとだ サイド エー}
SIDE Bを見直して、SIDE A^{サイド ビー み なお サイド エー}
を上に^{うえ}セットしよう。

うまくいけば、ここで^{した よう}下の様
なゲームタイトル画面^{が めん で}が出てくる。ここで1人^{リ プレ}PL
AY^{イ リ プレイ えら}か2人PLAY^おを選んでスタートボタンを押そう。

「SET B SIDE」の表示^{ひょうじ で}が出
たら、SIDE B^{サイド ビー}を上に^{うえ}してデ
ィスクを^い入れなおす。

「NOW LOADING」の^{ナ ウ ロー デイ ング}あと、
最初のビジュアルステージ^{さいしよ}が
出れば、ゲームのスタートだ。うまくいかなかった
ときは、36ページの一覧表^{いちらんひょう}で原因^{げんいん}を調べ、それに^{しら}応じ
た処置^{しよち}をしてね。



さあ、ゲームを

はし
始めよう!

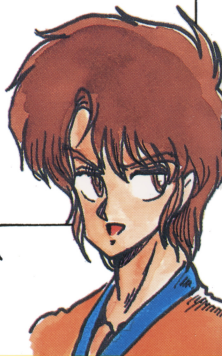
なぜ てき ま どう し
おれが謎の敵、魔道師のもとへたどりつくには
にん きょうてき ぜん ぶ かい たいせん ま
4人の強敵との、全部で6回の対戦が待っている
らしい。

たたか か
すべての戦いに勝たなければ
ま どう し たいけつ
魔道師との対決にのぞむ

ことはできない!

たたか あいだ
それぞれの戦いの間には
ビジュアルステージも
あるんだぜ!!

(ビジュアルステージに
ついては12ページを
よ 読んでくれ。)



——シンよ、

てき なか いち ど やぶ
敵の中には、一度敗

れても、パワーUP

してリターンマッチ

いと ほね
を挑んでくる、骨の

あるやつもおるのじ

やぞ。

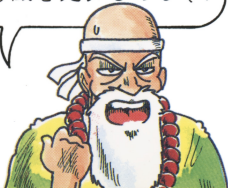
24ページからの、登

じょう
場キャラクターのプ

ロフィールを、よく

よ あいて けん
読んで、相手の拳の

とくちよう み き
特徴を見切るのじゃ！



スタート

↓
かい せん
1 回戦

↓
かい せん
2 回戦

↓
かい せん
3 回戦

↓
かい せん
4 回戦

↓
かい せん
5 回戦

↓
かい せん
6 回戦

ま どう し たい けつ
魔道師と対決!!

これがビジュアルステージだっ!!



たたか^た ま
戦いのあい間にあるビジュアルステージは、
た^たび ものがたり え
オレの旅の物語を、絵とテキストで
み
プレイヤーに見せてくれる。
はげ^は たたか^た あいだ^あ いき^い
激しい戦いの間のちょっとした息ぬき
つぎ すす
だけど、このステージには、次に進む
アクションステージを、プレイヤー
じしん えら やくめ
自身が選ぶ役目もあるんだぜ!!



かく
各ステージごとに
しより がぞう うご
アニメ処理で画像が動く！
りんじょうかん
臨場感バツグンだぜ！！



え した せんたくし で とき じゅうじ じょうげ
絵の下に選択肢が出た時は、十字ボタンの上下で
じぶん い みち ほう うご
カーソルを、自分が行きたい道すじの方へと動かし
えら エー けってい つぎ
て選んでくれ。Aボタンで決定すれば、いよいよ次
きょうてき ま すす
の強敵が待つステージへ進むわけだ。

スリーディー

あそ

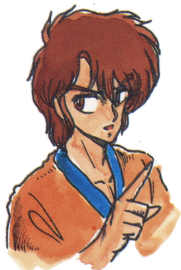
かた

3Dモードの遊び方

このゲームには、オレと強敵たちとの戦いが、立
きょうてき たたか りつ
 たいえいぞう たの スリーディー つ
 体映像で楽しめる「3Dモード」が付いている。

まずはともかく、「ファミリーコンピュータ 3Dシ
スリーディー
 ステム」をようい用意してからよ読んでくれ。

はじ 初めにファミコン本体にアダプタを接続し、アダ
ほんたい プタにスコープをつなぐ。そしてディスクドライ
せつぞく
 ブにこのゲームのディスクをセットするんだ。



スリーディー
 (くわしくは、3Dシステムの
とりあつかいせつめい 取扱説明書をよく読んでくれよ)

スリーディー 3DモードでプレイPLAYしたい場合は、
えら 1Pか2Pを選んで、ゲームをスター
とき トする時に、「Aボタンを押しながら」
お スタートボタンを押してくれ。これ
りつたい で立体ゲームの始まりだぜ!!
はじ

スリーディー
これシンよ! 3Dシステムを使^{つか}って
ゲ^{たの}ームを^{ちゆうい}楽しむには、いろいろ注意
することがあるのじゃ!!

——スコープは、液^{えきしょう}晶シャッターの
部^ぶ分^{ぶん}が、眼^めの正^{しょうめん}面にくるようにかぶり、
また同^{おな}じくテレビ画^が面^{めん}も、正^{しょうめん}面から
み^み見るようにせねばいかん。

あ、それからメガネをかけとるきみは
メガネをかけた上^{うえ}から、スコープを
かぶるのじゃぞ!? わかったな!

※液^{えきしょう}晶シャッター作^さ動^{どう}中^{ちゆう}は、テレ
ビ以^い外^{がい}の明^{あか}るいところは見^みない
こと。他^{ほか}の用^{よう}途^とに使^{つか}うのもダメ
だよ。

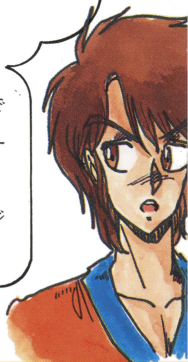


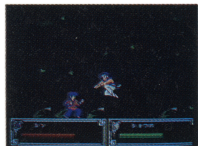
たたか ぶ たい しゅ るい
シンの戦う舞台は4種類!!

てき たたか ぶ たい いちめん もん
オレが敵と戦う舞台は、一面の門のほかに、
ゆき ふ とつふう ふ
「雪の降るステージ」「突風が吹くステージ」
かみなり お ごうけい
「雷の落ちるステージ」の3パターン、合計
しゅるい
4種類ある。

たん はいけい ちが
単なる背景と違って、このゲームでは
し ぜんげんしょう しょう ぶ
この「自然現象」が勝負のゆくえを
さ ゆう
左右することもある。

ぶ たい てき く あ
この舞台と敵キャラの組み合わせで
まどうし
魔道師のところへたどりつくパター
とお
ンは、なんと30通りもあるんだ。
かく えら かた まえ
各ステージの選び方は、前のページ
せつめい
で説明したから、もうわかってるよな。





かぜ かみなり
シンよ、風と雷のステージには
じゆうぶんちゆうい
十分注意するのじゃ。

かぜ ふ
風の吹くステージでは、ジャン
とき からだ なが お
プした時に体が流されたり押し
もどされたりすることがある。
ひ えんざん ぶ きやく つか とし
飛燕斬舞脚などを使う時は、タ
イミングが、かんじんじゃ！

らくらい
また、落雷があるステージでは
かみなり おお
雷にうたれると大きなダメ
う てき かみなり
ージを受ける。敵と雷の
りようほう ちゆうい
両方に注意しながら、
チャンスをねらうのじゃ。



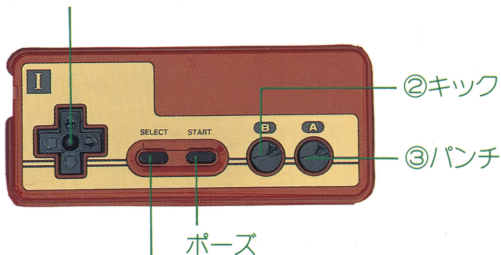
てき たお かんなり ちやくげき しょうちゆうい
※敵を倒したあとでも雷の直撃には要注意だぞ！！

コントローラの使い方

通常はコントローラⅠのみ使います。

VSモードの際は、コントローラⅡで同じ操作を
して下さい。

①シンの向きと防御



① シンの向きと防御(む ぼうぎょ (+ ボタンのみの操作) そう さ)



← → …でシンが左右に移動します。また
てき せつきん さい さ ゆう ちゅうだん
敵と接近した際には左右の中段を
ぼうぎょ
防御します。

↑ …で、じょうだん ぼうぎょ
上段を防御します。

↓ …で、げだん ぼうぎょ
下段を防御します。

② キック(Bボタンと + ボタンの操作) そう さ

Ⓑ + ↑ ……で、てき あたま
敵の頭にキックします。

Ⓑ + ← → ……で、てき どう
敵の胸にキックします。

Ⓑ + ↓ ……で、てき げだん
敵に下段キックをします。

③パンチ(Aボタンと^{そつさ}＋ボタンの操作)

①A + ↑ ……で、^{てき}敵の^{かお}顔にパンチをします。

②A + ← → ……で、^{てき}敵の^{むなもと}胸元にパンチをします。

③A + ↓ ……で、^{てき}敵の^{どう}胴にパンチをします。

その他の動き(A^たB^{うご}ボタンと^{そうさ}＋ボタンの操作)

①A Bで、^{まうえ}真上にジャンプします。

②A B + ← → ……で、^{さゆう}左右にジャンプします。

③A B + ↓ ……で、シンが^{おうぎ}奥義(必殺拳)を^{つか}使います。

(シン^{つか}の^{おうぎ}使う奥義は、3種類^{しゅるい}あります。それぞれの^{わざ}技の^{えら}選び方^{かた}などは22ページ^みを見て^{くだ}下さい。)

が めん ひょう じ み かた
画面表示の見方



たいりよく
○体力ゲージ

シンの体力たいりよくを示しめします。敵てきにも同おなじゲージ
がありますが、このゲージが先さきになくなっ
た方ほうが負まけです。敵てきの必殺技ひつさつわざを受けると大
きく減へるので注ちゅう意いして下ください。

おう ぎ
○奥義ランプ

使つかう奥義おう ぎによつて色いろが変かわります。一いち度奥
義ぎを使つかうと、一いつ定時間てい じ かんランプらんぷが消きえます。
(飛燕斬舞脚ひ えんざん ぶ きやくは消きえない。)その間あいだは奥義おう ぎは
使つかえません。

☆ シンの奥義の使い方

シンよ、おまえに授けた奥義は一撃で敵に大きなダメージを与えることができる。敵によって三つの秘技を使いわけて必ず勝利するのじゃぞ。よいな!

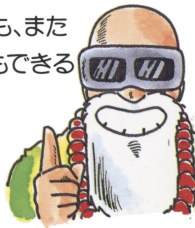
- 奥義セレクトは、セレクトボタンで行う。

スタートボタンでポーズをかけても、また戦闘中にリアルタイムで選ぶこともできるのじゃ。

一、千手壊破弾

- 目にもとまらぬ連続パンチを相手にあびせる技じゃ。

ただしパンチをくり出している間は、方向転換も動くこともできぬのじゃ。注意せよ!



ランプは黄色^{き いろ}にして使え。^{つか}

てんしょう し せんきやく

二、天翔刺旋脚

- ハイジャンプしてスピッキックをおみまいする技^{わざ}
じゃよ。威力^{い りよく}は絶大^{ぜつだい}じゃが、敵^{てき}との間合^{ま あい}を十分^{じゅうぶん}にとらねば、体力^{たいりよく}をムダ^{つか}に使うことになるぞ。

ランプの色^{いろ}は赤^{あか}じゃ。

ひ えんざん ぶ きやく

三、飛燕斬舞脚

- ジャンプしての回し蹴^{まわ げ}り。この技^{わざ}のみ、使^{つか}っても使^{つか}ってもランプが消^きえないお得^{とく}な(?) 奥義^{おうぎ}じゃよ。
ランプの色^{いろ}は通常^{つうじょう}の青^{あお}じゃ。——ただし! 一^{いち}や二^にの奥義^{おうぎ}を使^{つか}った後^{あと}でランプが消^きえてる時^{とき}は、他^{ほか}の技^{わざ}同様^{どうよう}使用^{しよう}することができん。そこを気^きをつけてな。

一



二



三



登場キャラクターの紹介

シン

ぜんさく あく さん ま おう たお よ へい わ
前作のラストで悪の三魔王を倒し、この世に平和を
とりもどした拳法の天才児。

しょうりん じ さいきょう ろう し おさな
かつて少林寺最強といわれた老師チエイのもとで幼
いころからきびしい修業をつみ、ついに少林拳の免
きよかいでん ゆる
許皆伝を許された。

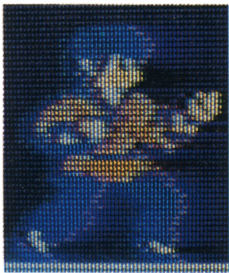
いま めいじつ ほく は しょうりんけん だいいちにんしゃ
今や名実ともに北派少林拳の第一人者である。

さん ま おう たたか しゅぎょう かすかず
三魔王との戦いののち、さらに修業をつみ、数々の
あら おう ぎ ひつさつけん たいとく
新たな奥義(必殺拳)を体得している。

なぞ てき ま どう し いまふた よ やみ と
謎の敵、魔道師によって、今再びこの世が闇に閉ざ
されようとしているのをまのあたりにして、正義と
へい わ まも た あ
平和を守るために立ち上った！



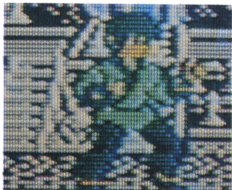
せいかく　ねっけつかん　あく　たい
性格は熱血漢で、悪に対し
ようしゃ
て容赦はしない。しかしそ
はんめん　じょせい　よわ　もの　たい
の半面、女性や弱い者に対
ころ
してやさしくいたわる心を
も
持っている。
しゅじんこう
このゲームの主人公だ。



ニセシン

まどうし 魔道師が、シンを^{まつさつ}抹殺するために、闇^{やみ}の力^{ちから}で解^とき
はな 放^{だいいち}った第一^{しきやく}の刺客^{プラス}。シンを十^{マイナス}とすれば一^{そんざい}にあたる
存在。

シンとまったく^{せいはんたい}正反対^{あく}の悪^{こころ}の心^もを持っているが、
いわばシン^{じしん}自身^{かげ}の影^{けん}でもあるため、
拳^{ちから}の力^{ごかく}はほぼ互角である。
たお 倒^{やみ}されると、闇^{じゆけつ}との呪^{じゆけつ}結^{じゆけつ}が
やぶ 破^よられこの世^{しょうめつ}から消滅^{しょうめつ}して
しまう。





ショウホ

か ざんしゅうおうけん さいきょうでんしゅうしゃ
華山鷺王拳の最強伝承者。

かつてせいぎ も まどうし いど
かつて正義に燃えて魔道師に挑

んだが、ぎやく まりよく せんろう
逆に魔力で洗脳されて

じゃあく けしん
邪悪の化身となってしまった。

けん しゅうおうけん うご
その拳、鷺王拳は、ワシの動き

しょうけいけん
をもとにした象形拳。

おうぎ しゅうおうそう はざん
奥義のひとつ「鷺王爪破斬」は、

てんたか ひしょう あいて むなもと
天高く飛翔して相手の胸元へと

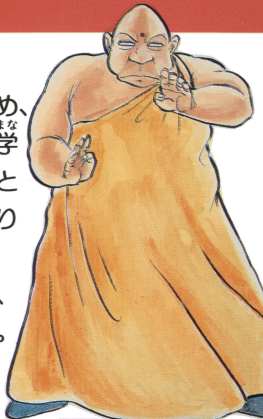
りょうほう しゅうとう
両方の手刀をたたきこむ、すさ

まじい大技で
ある。



ゴータマン

せいとう は いん ど けんぼう ら かんけん きわ
正統派印度拳法の羅漢拳を極め、
は もんほつ せんどう まな
チベットで波紋法（仙道）を学
んだが、えいえん いのち
永遠の生命をえること
とひきかえにま どう し たまい う
魔道師に魂を売り
わたしてしまった男。
すばやい みの こなしをたいとく
すばやい身のこなしを体得し、
ぶんしん じゆつ つか
分身の術を使うことができる。
は ま せんじんはく だ
この「破摩千身剝」をくり出
している間は、あいだ こうげき
どんな攻撃を
くわ
加えても、まったくダメージを、
あた きようてき
与えられないという強敵である。
とう き はつ てき あた
闘気を発して敵にダメージを与え
る、はく か れん き だん つか
「白華練気弾」も使いこなす。

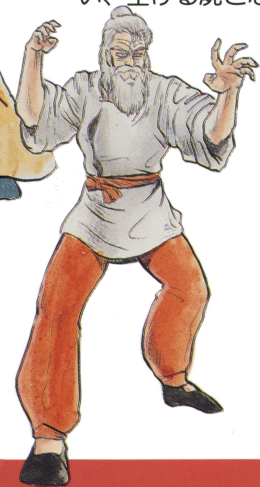


大竜

かつて「^{しんしょうたいりゅう}神掌大竜」の異名をとった、^{たつじんちゅう}達人中の
^{たつじん}達人。^{ごだいさん}五台山に伝わる^{つた}五台拳の一派、^{ごだいようが}五台妖牙
^{けん}拳の^{つか}使い手である。病に倒れこの^{やまい}世に^{たお}希望を失
^いい、^{しがばね}生ける屍となっていたが、^{まどうし}魔道師の^{まりよく}魔力で

^{おうねん}往年の「^{しんしょう}神掌」をとりもどし
 た。

^め目にもとまらぬ^{はや}速さで^{けん}拳をく
^だり出す「^{こうしょうげんじゅさつ}光掌幻手殺」は、い
^みまだかつて^き見切った^{あいて}相手はい
 ないといわれている。



ま どう し
魔道師

あく けん し さいきようさい ご たいてき
悪の拳士たちをあやつる最強最後の大敵。

ちゅうごくあんさつけんぼう し じょう さいきよう じゃけん こう まいめい
中国暗殺拳法史上、最強の邪拳といわれた「皇魔冥
王拳」の伝承者。

めいおうけんきゅうきよく とうたつてん ま かい はい かずかず
冥王拳究極の到達点といわれる魔界に入り、数々の
ようりよく まりよく み いま かれ にんげん こ
妖力、魔力を身につけている。今や彼は人間を越え
ちから も きようだい ま じん
た力を持つ強大な魔人なのだ。

けんりよく ようりよく さん ま おう
その拳力、妖力をもって、かつての三魔王のように
よ ちから まえ したが
この世をわがものにせんとし、その力の前に従おう

いっぴき い
としないものはアリー匹でも生かしてはおかない、
れいこく ひ じょう おどこ
冷酷非情な男である。

とう き な てき
闘気を投げつけて敵に
あた めい
ダメージを与える、「冥
おうれつ か こうじん ひつさつわざ
王烈火煌陣」が必殺技。





(魔道師を倒すヒントに^{かん}関しては、ビジュアルス
テージのテキストをよく^よ読んでください。)

シンよ、もし4人の強敵^{にん きやうてき たたか なか たお}との戦いの中で倒され
てもくじけるでないぞ! このゲームは3回^{かい}まで
コンティニューが^{つか}使え、敗れた相手の^{やぶ あいて まえ}前のビ
ジュアルステージから、ゲームを^{さいかい}再開できる。

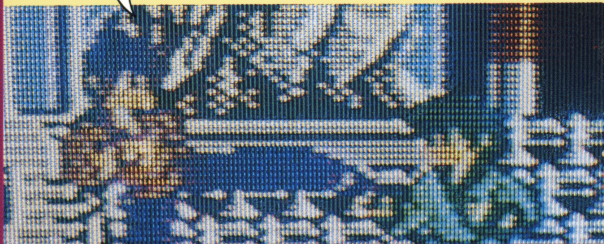
じゃが、コンティニューがあるからと
いて、^{き ぬ たたか}気を抜いて戦ってはならん。
^{ころ}心してゆくがよいぞ!!



ブイエス ^{あそ} ^{かた} VSモードの遊び方

ブイエス ^{とうじょう}
VSモードでは、オレとオレのニセモノが登場
する。 ^{ふたり} ^{わざ} ^{いりよく} ^{おな} ^{しょうぶ}
二人とも技の威力は同じだから、勝負の
^{プレイ} ^{うで}
ゆくえはPLAYするきみたちの腕にかかってる
ってわけだ。

^{さいしょ} ^{がめん} ^で
最初にタイトル画面が出たら、セレクトボタン
^{よう} ^{えら}
で2P用を選んでくれ。

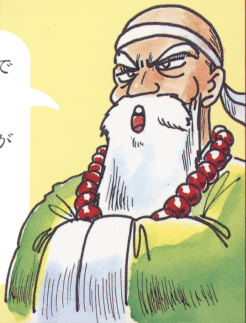




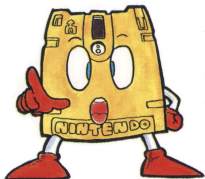
かんたん
ルールは簡単、
さき たいりよく
先に体力が
ほう
なくなった方が
ま
負けじゃよ。

き ほんてき じ おな そう さ
基本的には1 P時と同じ操作で
わざ
技がかけられるんじゃ。

じゅうよう
しかし、ここが重要なんじやが
ブイエス とき おう ぎ
VSモードの時は、奥義は
ひ えんざん ぶ きやく つか
「飛燕斬舞脚」しか使えんぞ。
ちゅう い
——注意せよ!!



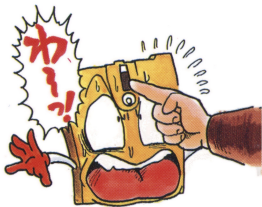
これだけは^{まも}守ろう!



ディスクカードは^{いま}今までのカセットよりもデリケート。^{ちゅういじこう}注意事項を守つてやらないと、こわれちゃうぞ!

^{たいせつ}と^{あつか}
ディスクカードは大切に^と取り扱おう

●ディスクカードの^{まど}窓から見える茶色の^{ちやいろ}磁気^{じき}フィルム^{ぶふん}部分には、^{ぜったい}絶対に^{ゆび}指などで^{ちよくせつ}直接触れないで! それから、そこを^{よご}汚したり^{きず}傷つけたりしないように^き気をつけよう。



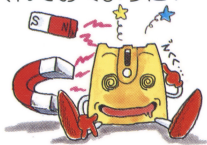
●^{しつ け}湿気や暑さにはとつても
^{よわ}弱い。^{かぜとお}風通しのよい涼しい
^{ば しょ}場所に^{ほ かん}保管しよう。



●^{じ しゃく}磁石を^{ちか}近づけると、データが消
えちゃうぞ。テレビ、ラジオなど
も^{じ りょく}磁力があるから、^{ちか}近づけないよ
うにしてね。



●ホコリはディスクカードの^{たいてき}大敵
なのだ。いつもプラスチックのケ
ースの^{なか}中^いに入れておくように！



●^ふ踏んづけたり、^け跳ったりするの
はもつてのほか。^{たい せつ}大切に^{あつか}扱うよう
にしてね！

ディスクドライブの^{あか}赤ランプがついている時は、^{とき}EJECT
ボタンや本体の^{ほんたい}RESET^{リセット}ボタン、^{てんげん}電源スイッチに^て手を^ふ触れ
ちゃダメ。ディスクシステムの^{せつめいしょ}説明書をよく^よ読もう！



ディスクシステムが正常に 作動しなくなったときには…

せいじょう



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示されるんだ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。 カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になって いる。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカー ドを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされ ている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされ ている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットさ れている。カードをよく確かめよう。
A.B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされてい る。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされてい る。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20~	ファミコン本体とディスクシステム、カードを 買ったお店か、発売元へ相談しよう。

このたびはジャレコの「^{ふううんしょうりんけん}風雲^{あんこく}少林拳^{まおう}暗黒の魔王」をお
買^かい上^あげいただきまして誠^{まこと}にありがとうございます。
なお、ゲーム^{ないよう}内容などについての電話^{でんわ}でのお問^とい合^あ
わせには、一切^{いっさい}お答^{こた}えできませんので、ご了^{りようしやう}承^{しょう}く
ださい。

^{ふううんしょうりんけん}
風雲少林拳
暗黒の魔王

1988年4月22日初版 ©1988 JALECO LTD.

JFD-SAM

No.05

発 行 **株式会社 ジャレコ**

〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7
TEL.03-708-4820(代表)

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

禁無断転載



風雲少林拳 暗黒の魔王



JFD-SAM



T4907859104063

ジャレコ